



Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανakλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.

**STEAME ACADEMY**  
**ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗΣ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**  
**(ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ) - ΕΠΙΠΕΔΟ 1 ΦΟΙΤΗΤΩΝ**  
**Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ**

**S**                      **T**                      **Eng**                      **A**                      **M**                      **Ent**



**1. Επισκόπηση**

Τίτλος	Ο κόσμος των παιχνιδιών
Ερώτηση ή θέμα αφόρμησης	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Πώς επηρεάζουν τα παιχνίδια την κοινωνία και τι ρόλο μπορούν να διαδραματίσουν στην εκπαίδευση;</li> <li>2. Πώς μπορεί η κατανόηση του κόσμου των παιχνιδιών να ενισχύσει την εκπαίδευση STEAME και να προωθήσει τη δημιουργικότητα στους μαθητές;</li> </ol>
Ηλικίες, βαθμίδες, ...	16-18                      Α' – Γ' ΛΥΚΕΙΟΥ
Διάρκεια, χρονοδιάγραμμα, δραστηριότητες	
Ευθυγράμμιση με το πρόγραμμα σπουδών	
Συνεισφέροντες, Συνεργάτες	Πανεπιστημιακή σχολή, σχεδιαστές παιχνιδιών, ειδικοί εκπαιδευτικής τεχνολογίας
Περίληψη - Σύνοψη	Αυτό το πρόγραμμα σπουδών στοχεύει να διερευνήσει τον πολιτιστικό, εκπαιδευτικό και κοινωνικό αντίκτυπο των παιχνιδιών. Οι μαθητές θα εμβαθύνουν στην ιστορία των παιχνιδιών, θα αναλύσουν την επιρροή τους και θα δημιουργήσουν εκπαιδευτικά παιχνίδια για την αντιμετώπιση πραγματικών ζητημάτων. Μέσα από πρακτικές δραστηριότητες και συνεργατικά έργα, οι μαθητές θα αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης, επίλυσης προβλημάτων και δημιουργικότητας, αποκτώντας παράλληλα μια βαθύτερη κατανόηση του

Αναφορές, παραθέσεις	κόσμου των παιχνιδιών.
----------------------	------------------------

## 2. Πλαίσιο STEAME ACADEMY\*

Συνεργασία των εκπαιδευτικών	<p>Συνεργασία του Εκπαιδευτικού 1 με τον Εκπαιδευτικό 2 σε περίπτωση μαθησιακών στοιχείων που αφορούν δύο ή περισσότερες διαφορετικές ειδικότητες και συγκεκριμένη συνεργασία καθοδήγησης από εν ενεργεία εκπαιδευτικούς (μέντορες) για τους φοιτητές εκπαιδευτικούς</p> <p>Σχέδιο εργασίας και βήματα με σαφείς στόχους και δραστηριότητες μεταξύ της υπηρεσίας και των φοιτητών εκπαιδευτικών</p>
Οργάνωση STEAME in Life (SiL)	<p>Συνάντηση με εκπροσώπους επιχειρήσεων/εφαρμογές στον πραγματικό κόσμο</p> <p>Επιχειρηματικότητα - Ημέρες STEAME in Life (SiL)</p>
Διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης	<p>Αναφορά στα στάδια και τα βήματα του πλαισίου STEAME ACADEMY για τη μάθηση STEAME μέσω project (διαμόρφωση Σχεδίου Δράσης)</p>

\* υπό ανάπτυξη τα τελικά στοιχεία του πλαισίου

## 3. Στόχοι και μεθοδολογίες

Μαθησιακοί σκοποί και στόχοι	<p><b>Γνώση:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Κατανοήστε την ιστορία και την εξέλιξη των παιχνιδιών από παραδοσιακές σε ψηφιακές μορφές και αναγνωρίστε την πολιτιστική σημασία των παιχνιδιών σε διαφορετικές κοινωνίες και χρονικές περιόδους.</li> <li>● Προσδιορίστε διάφορα είδη παιχνιδιών και τα χαρακτηριστικά τους, καθώς και βασικές έννοιες στο σχεδιασμό παιχνιδιών, όπως η μηχανική, η δυναμική, η αισθητική και οι τεχνολογικές εξελίξεις που έχουν διαμορφώσει τη βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών.</li> <li>● Αναγνωρίστε τις εκπαιδευτικές δυνατότητες των παιχνιδιών στην ενίσχυση της μάθησης STEAME και αναλύστε τον αντίκτυπό τους στην κοινωνία και την ατομική συμπεριφορά.</li> <li>● Διεξαγωγή πρωτογενούς και δευτερογενούς έρευνας σε θέματα που σχετίζονται με τα παιχνίδια και την κουλτούρα τυχερών παιχνιδιών για την εμπάθυνση της κατανόησης και την ενημέρωση σχετικά με τις αποφάσεις στον σχεδιασμό παιχνιδιών.</li> </ul> <p><b>Δεξιότητες:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Εφαρμόστε τις αρχές του σχεδιασμού παιχνιδιών για να δημιουργήσετε συναρπαστικές και εκπαιδευτικές εμπειρίες παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για την ανάπτυξη και την παρουσίαση παιχνιδιών.</li> </ul>
------------------------------	---

- Σχεδιάστε και αναπτύξτε βασικά πρωτότυπα παιχνιδιών, επιδεικνύοντας επάρκεια στην κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων μέσω μαθησιακών δραστηριοτήτων που βασίζονται στο παιχνίδι.
- Συνεργαστείτε αποτελεσματικά με τους συνομηλίκους σας για να σχεδιάσετε και να αναπτύξετε εκπαιδευτικά παιχνίδια, αξιολογώντας τις δυνατότητές τους να διδάξουν έννοιες και δεξιότητες STEAME.
- Χρησιμοποιήστε την κριτική σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις στο σχεδιασμό και την υλοποίηση παιχνιδιών, προσαρμοζόμενοι στις αλλαγές στις τεχνολογίες και τις τάσεις των παιχνιδιών.

#### **Συμπεριφορές:**

- Εκτιμήστε την αξία του παιχνιδιού και της εξερεύνησης στη μάθηση και τη δημιουργικότητα μέσα από διαφορετικές εμπειρίες και προοπτικές παιχνιδιού.
- Συμμετέχετε σε μία αναστοχαστική πρακτική για να αξιολογήσετε την αποτελεσματικότητα των στρατηγικών μάθησης που βασίζονται στο παιχνίδι και να επιδείξετε δεκτικότητα σε διεπιστημονικές προοπτικές για την κατανόηση του κόσμου των παιχνιδιών.
- Συνεργαστείτε αποτελεσματικά με τους συναδέλφους σας για να ανταλλάξετε ιδέες, να επαναλάβετε τα σχέδια και να λύσετε προβλήματα, ενώ αναλογίζεστε τις ηθικές εκτιμήσεις του περιεχομένου του παιχνιδιού και τον αντίκτυπό του στους παίκτες και την κοινωνία.
- Προάγετε μία νοοτροπία ανάπτυξης προς τη μάθηση και την καινοτομία στο σχεδιασμό και την εκπαίδευση παιχνιδιών, την προσαρμογή στις αλλαγές στο τοπίο των τυχερών παιχνιδιών και τη διερεύνηση νέων τεχνολογιών και τάσεων στα τυχερά παιχνίδια.

#### **Μαθησιακά Αποτελέσματα:**

Οι μαθητές θα αποκτήσουν μια ολοκληρωμένη κατανόηση των πολιτιστικών, ιστορικών και τεχνολογικών πτυχών των παιχνιδιών, επιτρέποντάς τους να αναγνωρίσουν τις διαφορετικές μορφές και λειτουργίες των παιχνιδιών στην κοινωνία. Θα είναι σε θέση να αναλύσουν και να αξιολογήσουν το εκπαιδευτικό δυναμικό των παιχνιδιών για την ενίσχυση της μάθησης STEAME, επιδεικνύοντας επάρκεια στην εφαρμογή των αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών για τη δημιουργία ελκυστικών και εκπαιδευτικών εμπειριών παιχνιδιών και θα αναπτύξουν κριτική σκέψη και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων μέσω πρακτικής εμπλοκής σε μαθησιακές δραστηριότητες που βασίζονται στο παιχνίδι, ενισχύοντας την ικανότητά τους να προσαρμόζονται στις αλλαγές στις τεχνολογίες και τις τάσεις των παιχνιδιών. Οι μαθητές θα συνεργαστούν επίσης αποτελεσματικά με τους συνομηλίκους τους για να σχεδιάσουν, να αναπτύξουν και να αξιολογήσουν εκπαιδευτικά παιχνίδια, επιδεικνύοντας ανοιχτό πνεύμα σε διεπιστημονικές προοπτικές και προβληματιζόμενοι σχετικά με τις ηθικές εκτιμήσεις του περιεχομένου του παιχνιδιού και τον αντίκτυπό του στους παίκτες και την κοινωνία. Τέλος, θα καλλιεργήσουν μια νοοτροπία ανάπτυξης προς τη μάθηση και την καινοτομία στο σχεδιασμό παιχνιδιών και την εκπαίδευση, αναγνωρίζοντας την αξία του παιχνιδιού και της εξερεύνησης στη

Μαθησιακά  
αποτελέσματα και  
αναμενόμενα  
αποτελέσματα

μάθηση και τη δημιουργικότητα.

#### **Αναμενόμενα Αποτελέσματα:**

- Αυξημένη ευαισθητοποίηση και εκτίμηση της αξίας και του αντίκτυπου των παιχνιδιών στην κοινωνία και την ατομική συμπεριφορά.
- Επάρκεια στην εφαρμογή αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών και ψηφιακών εργαλείων για την ανάπτυξη και παρουσίαση παιχνιδιών.
- Βελτίωση της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων μέσω της εμπλοκής σε μαθησιακές δραστηριότητες που βασίζονται στο παιχνίδι.
- Ενίσχυση δεξιοτήτων συνεργασίας και επικοινωνίας μέσω της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών στο σχεδιασμό και την αξιολόγηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών.
- Ανάπτυξη μίας νοοτροπίας προς τη μάθηση και την καινοτομία στο σχεδιασμό και την εκπαίδευση παιχνιδιών που προωθεί τη διά βίου μάθηση και την προσαρμογή στις αλλαγές στο τοπίο των τυχερών παιχνιδιών.
- Βασική κατανόηση της μηχανικής των παιχνιδιών και των παιχνιδιών γενικότερα.
- Εξοικείωση με τα ψηφιακά εργαλεία και τις τεχνολογίες για τη δημιουργία πολυμέσων.
- Ενδιαφέρον για την εξερεύνηση της διασύνδεσης της τεχνολογίας, της τέχνης και της μηχανικής στην ανάπτυξη παιχνιδιών.
- Προσέγγιση της μάθησης βάσει έργου με πρακτικές δραστηριότητες και συνεργατικά έργα.
- Ενσωμάτωση των εννοιών της τεχνολογίας, των τεχνών και της μηχανικής στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη παιχνιδιών
- Διαφοροποίηση της διδασκαλίας για την προσαρμογή διαφορετικών στυλ μάθησης και επιπέδων δεξιοτήτων.
- Τεχνικές για την υποστήριξη των μαθητών στην εφαρμογή κριτικής σκέψης και δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων.

Προηγούμενες γνώσεις  
και Προαπαιτούμενα

Κίνητρα, Μεθοδολογία,  
Στρατηγικές,  
Υποστήριξη

#### **4. Προετοιμασία και μέσα**

Προετοιμασία,  
Διευθέτηση χώρου,  
Συμβουλές

*Διαδικασίες, χώροι και προετοιμασία υλικού*

*Διενέργεια σε αίθουσα διδασκαλίας, υπαίθρια δραστηριότητα, εργαστήριο*

αντιμετώπισης  
προβλημάτων

υπολογιστών, υβριδικό περιβάλλον κ.λπ.

Πόροι, Εργαλεία, Υλικά,  
Επισυναπτόμενα,  
Εξοπλισμός

Αναφορά σε εκπαιδευτικούς πόροι και ψηφιακό υλικό που απαιτούνται για την εφαρμογή του σχεδίου μάθησης

Υγιεινή και Ασφάλεια

## 5. Εφαρμογή

Μαθησιακές  
δραστηριότητες,  
Διαδικασίες,  
Αναστοχασμοί

### Μαθήματα και δραστηριότητες:

- Διευκολύνετε τις συνεδρίες καταιγισμού ιδεών για να δημιουργήσετε ιδέες για έννοιες παιχνιδιών, αντλώντας έμπνευση από διάφορες πηγές, συμπεριλαμβανομένης της μυθολογίας, της λογοτεχνίας και των πραγματικών εμπειριών.
- Αναθέστε εργασίες μετά την τάξη και εργασίες για το σπίτι εστιάζοντας σε ατομικές και ομαδικές εργασίες με επικεφαλής έμπειρους εκπαιδευτικούς, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να εξερευνήσουν διάφορες πτυχές του σχεδιασμού και της ανάπτυξης παιχνιδιών
- Εμπλέξτε τους μαθητές σε hands-on πρακτικές με την υποστήριξη πρόσθετων εκπαιδευτικών, εάν είναι απαραίτητο, παρέχοντας καθοδήγηση σχετικά με τα πολυμέσα και την ψηφιακή εμπειρογνωμοσύνη για να βελτιώσετε τις δεξιότητές τους στη δημιουργία παιχνιδιών.

### Ανατροφοδότηση και προβληματισμός:

- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να διατηρούν ημερολόγια και να συμμετέχουν σε συνεδρίες αυτο-αναστοχασμού για να τεκμηριώσουν τις διαδικασίες σκέψης και τις μαθησιακές εμπειρίες τους καθ' όλη τη διαδικασία ανάπτυξης του παιχνιδιού.
- Διευκολύνετε τις ατομικές και ομαδικές εργασίες με επικεφαλής έμπειρους εκπαιδευτικούς για να ενθαρρύνετε τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με την πρόοδό τους, να εντοπίσουν τομείς βελτίωσης και να μοιραστούν ιδέες με τους συνομηλίκους τους.

### Παρακολούθηση και αξιολόγηση:

- Χρησιμοποιήστε τακτικές συνεδρίες στην τάξη για να παρακολουθήσετε τη μαθησιακή πρόοδο των μαθητών και να αξιολογήσετε την κατανόησή τους για βασικές έννοιες που σχετίζονται με το σχεδιασμό και την ανάπτυξη παιχνιδιών.
- Χρησιμοποιήστε αξιολογήσεις βασισμένες σε μια κοινή ρουμπρίκα για να μετρήσετε την επάρκεια των μαθητών στην εφαρμογή των αρχών

Αξιολόγηση

σχεδιασμού παιχνιδιών, την ικανότητά τους να συνεργάζονται αποτελεσματικά και τις δεξιότητες κριτικής σκέψης τους στο σχεδιασμό και την αξιολόγηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

- Χρησιμοποιήστε ρουμπρίκες για να αξιολογήσετε τα έργα σχεδιασμού παιχνιδιών και τις σκέψεις των μαθητών.
- Αξιολογήστε την επάρκεια των μαθητών στην εφαρμογή αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών και ψηφιακών εργαλείων.
- Αξιολογήστε τις δεξιότητες συνεργασίας και τη συνεισφορά του κάθε μαθητή στις ομαδικές εργασίες.
- Δώστε ευκαιρίες για ανατροφοδότηση μεταξύ των μαθητών καθώς και ευκαιρίες για αυτοαξιολόγηση.

Παρουσίαση - Αναφορά  
- Διαμοιρασμός

*Έγγραφα, αποτελέσματα, τεχνουργήματα, παραγόμενα από τους μαθητές με παραπομπές, διαδικτυακούς συνδέσμους κ.λπ.*

Επεκτάσεις - Άλλες  
πληροφορίες

**STEAME ACADEMY Πρωτότυπο/Οδηγός για τη μάθηση και τη δημιουργικότητα Προσέγγιση**  
Διαμόρφωση σχεδίου δράσης

*Σημαντικά βήματα της μαθησιακής προσέγγισης STEAME:*

**ΣΤΑΔΙΟ I: Προετοιμασία από έναν ή περισσότερους εκπαιδευτικούς**

1. Διατύπωση αρχικών σκέψεων σχετικά με τους θεματικούς τομείς/περιοχές που πρέπει να καλυφθούν
2. Σύνδεση με την πραγματικότητα του ευρύτερου περιβάλλοντος / εργασία / επιχειρήσεις / γονείς / κοινωνία / περιβάλλον / ηθική
3. Ηλικιακή ομάδα-στόχος των μαθητών - Σύνδεση με το επίσημο πρόγραμμα σπουδών - Καθορισμός στόχων και σκοπών
4. Οργάνωση των εργασιών των εμπλεκόμενων μερών - Ορισμός Συντονιστή - Χώροι εργασίας κ.λπ.

**ΣΤΑΔΙΟ II: Διαμόρφωση σχεδίου δράσης (Βήματα 1-18)**

Προετοιμασία (από τους εκπαιδευτικούς)

1. Σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο - Αναστοχασμός
2. Κινητοποίηση - Κίνητρα
3. Διατύπωση ενός προβλήματος (ενδεχομένως σε στάδια ή φάσεις) που προκύπτει από τα παραπάνω

Ανάπτυξη (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (στο 9-11, από τους εκπαιδευτικούς)

4. Ανάπτυξη υποβάθρου- Αναζήτηση / Συγκέντρωση πληροφοριών
5. Απλοποίηση του ζητήματος - Διαμόρφωση του προβλήματος σε έναν περιορισμένο αριθμό απαιτήσεων
6. Διατύπωση περίπτωσης - Σχεδιασμός - προσδιορισμός υλικών για οικοδόμηση / ανάπτυξη / δημιουργία
7. Κατασκευή - Ροή εργασιών – εφαρμογή των project
8. Παρατήρηση -Πειραματισμός - Αρχικά συμπεράσματα
9. Τεκμηρίωση - Αναζήτηση θεματικών περιοχών (πεδία TN) που σχετίζονται με το υπό μελέτη θέμα - Επεξήγηση με βάση τις υπάρχουσες θεωρίες ή/και τα εμπειρικά αποτελέσματα
10. Συγκέντρωση αποτελεσμάτων/πληροφοριών με βάση τα σημεία 7, 8, 9
11. Πρώτη ομαδική παρουσίαση από τους μαθητές

Διαμόρφωση και αποτελέσματα (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (από τους εκπαιδευτικούς)

12. Διαμόρφωση μοντέλων STEAME για την περιγραφή / αναπαράσταση / απεικόνιση των αποτελεσμάτων
13. Μελέτη των αποτελεσμάτων στο σημείο 9 και εξαγωγή συμπερασμάτων, χρησιμοποιώντας το σημείο 12

14. Εφαρμογές στην καθημερινή ζωή - Προτάσεις για την ανάπτυξη του σημείου 9 (Επιχειρηματικότητα - SIL ημέρες)

Ανασκόπηση (από εκπαιδευτικούς)

15. Επανεξέταση του προβλήματος και επανεξέταση και υπό περισσότερο απαιτητικές συνθήκες

Ολοκλήρωση έργου (από τους μαθητές) - Καθοδήγηση και αξιολόγηση (από τους εκπαιδευτικούς)

16. Επανάληψη των βημάτων 5 έως 11 με πρόσθετες ή νέες απαιτήσεις όπως διατυπώνονται στο σημείο 15  
 17. Διερεύνηση - Μελέτες περιπτώσεων - Επέκταση - Νέες θεωρίες - Έλεγχος νέων συμπερασμάτων  
 18. Παρουσίαση συμπερασμάτων - Τακτικές επικοινωνίας.

### ΣΤΑΔΙΟ III: STEAME ACADEMY Δράσεις και συνεργασία σε δημιουργικά έργα για μαθητές σχολείων

Τίτλος του έργου: \_\_\_\_\_

Σύντομη περιγραφή/προγραμματισμός των οργανωτικών διευθετήσεων/αρμοδιοτήτων για δράση

ΣΤΑΔΙΟ	Δραστηριότητες/Βήματα	Δραστηριότητες /Βήματα	Δραστηριότητες /Βήματα
	Εκπαιδευτικός 1(T1) Συνεργασία με τον T2 και καθοδήγηση των μαθητών	<b>Από Μαθητές</b> Ηλικιακή ομάδα: _____	Εκπαιδευτικός 2 (T2) Συνεργασία με T1 και καθοδήγηση των μαθητών
A	Προετοιμασία των σταδίων 1,2,3		Συνεργασία στο βήμα 3
B	Καθοδήγηση στο βήμα 9	4,5,6,7,8,9,10	Καθοδήγηση και υποστήριξη στο βήμα 9
C	Δημιουργική αξιολόγηση	11	Δημιουργική αξιολόγηση
D	Καθοδήγηση	12	Καθοδήγηση
E	Καθοδήγηση	13 (9+12)	Καθοδήγηση
F	Οργάνωση (SIL) STEAME στην καθημερινή ζωή	14 Συνάντηση με εκπροσώπους φορέων	Οργάνωση (SIL) STEAME στην καθημερινή ζωή
G	Προετοιμασία του βήματος 15		Συνεργασία στο βήμα 15
H	Καθοδήγηση	16 (επανάληψη 5-11)	Καθοδήγηση και υποστήριξη
I	Καθοδήγηση	17	Καθοδήγηση και υποστήριξη
K	Δημιουργική αξιολόγηση	18	Δημιουργική αξιολόγηση

--	--	--	--